



Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja

Aulia Sura¹, Riska Amalya Nasution², Luri Mekeama³

¹²³Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

suraaulia6@yahoo.com, riskanasution@unja.ac.id, luri_mekeama@unja.ac.id

Abstrak

Kecanduan *game online* pada remaja merupakan masalah kesehatan mental yang semakin meningkat dan berpotensi memunculkan perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 16 Kota Jambi. Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *cross-sectional*. Sampel berjumlah 85 responden yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dari populasi siswa kelas VIII berjumlah 329 siswa. Instrumen yang digunakan adalah *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) yang memiliki nilai validitas $r=0,361-0,733$ dan reliabilitas Cronbach's alpha 0,892, serta *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) dengan nilai validitas $r=0,361-0,719$ dan reliabilitas Cronbach's alpha 0,812. Analisis bivariat menggunakan uji *Correlation Gamma*. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden mengalami adiksi ringan (50,6%) dan perilaku agresif kategori rendah (49,4%). Hasil uji statistik menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,000$ dengan koefisien Gamma = 0,508, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan dan positif dengan kekuatan sedang antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif (semakin tinggi kecanduan, semakin tinggi perilaku agresif). Temuan ini mendukung penerapan *social learning theory* bahwa remaja cenderung meniru perilaku agresif yang ditemukan dalam *game online*. Diperlukan edukasi dan intervensi dini dari sekolah dan orang tua untuk mencegah dampak negatif kecanduan *game online* pada remaja.

Kata Kunci: *game online*, kecanduan, perilaku agresif, remaja

Abstract

Online game addiction among adolescents is a growing mental health problem with the potential to trigger aggressive behavior. This study aimed to analyze the relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents. A quantitative approach with a cross-sectional design was employed. A total of 85 respondents were selected through purposive sampling from a population of 329 Grade VIII students, with an inclusion criterion of actively playing online games. Instruments used were the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) with validity $r=0.361-0.733$ and reliability Cronbach's alpha 0.892, and the Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) with validity $r=0.361-0.719$ and reliability Cronbach's alpha 0.812. Bivariate analysis was conducted using the Gamma Correlation test. Results showed that the majority of respondents experienced mild addiction (50.6%) and had low levels of aggressive behavior (49.4%). Statistical analysis yielded $p\text{-value}=0.000$ with a Gamma coefficient of 0.508, indicating a significant positive relationship of moderate strength between online game addiction and aggressive behavior. Early educational interventions by schools and parents are needed to mitigate the negative consequences of online game addiction in adolescents.

Keywords: online game, addiction, aggressive behavior, adolescent

✉Corresponding author :

Address : Jambi, Indonesia
Email : suraaulia6@yahoo.com
Phone : 082272856791

ISSN 2985-4822 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah mendorong akselerasi penetrasi internet secara masif. Berdasarkan data WeAreSocial per Januari 2023, pengguna internet aktif di seluruh dunia telah mencapai 5,16 miliar jiwa atau sekitar 64,4% dari total populasi global (Kemp Simon, 2023). Di Indonesia, penetrasi internet pada tahun 2023 mencapai 78,19% atau setara dengan 215,63 juta pengguna. Provinsi Jambi menempati peringkat kedua tertinggi di Sumatera dengan penetrasi 80,46%, melampaui rata-rata nasional (APJII, 2023). Yang menjadi perhatian serius adalah kelompok remaja usia 13–18 tahun yang menjadi pengguna internet terbesar di Indonesia, yaitu sebesar 98,20% dari total pengguna kelompok usia tersebut (Kemp Simon, 2023).

Kelompok usia remaja di 11 provinsi Indonesia dilaporkan sekitar 80% telah tergantung pada internet, sebagian besar menggunakannya untuk bermain *game online* (Hakim et al., 2017). *Game online* merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet sebagai media penghubung, sehingga dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem permainan maupun pemain lain dalam waktu yang bersamaan. Niko Partners melaporkan jumlah pengguna *game online* di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 180 juta jiwa atau sekitar 64,5% dari total penduduk, menjadikan Indonesia sebagai pasar *game* terbesar keempat di Asia (Amalia, 2023). Prevalensi penggunaan *game online* yang masif ini membawa konsekuensi berupa meningkatnya risiko kecanduan.

Kecanduan merupakan suatu kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap suatu aktivitas atau perilaku tertentu sehingga sulit untuk mengendalikan dorongan meskipun akan berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk kecanduan perilaku yang banyak ditemukan dalam perkembangan teknologi yaitu kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan bentuk ketergantungan yang ditandai dengan ketidakmampuan individu dalam mengontrol aktivitas bermain dan adanya dorongan kuat untuk terus bermain (Novrialdy, 2019). Urgensi masalah kecanduan *game online* semakin diperkuat oleh penetapan *gaming disorder* oleh *World Health Organization* (WHO) dalam *International Classification of Diseases* revisi ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan adiktif (*World Health Organization*, 2018).

Kecanduan *game online* memberikan dampak multidimensional yang mencakup aspek fisik, akademik, sosial, ekonomi, dan psikologis. Dari aspek fisik, penggunaan *game online* dalam durasi yang lama dapat menyebabkan gangguan pola tidur, kelelahan, serta berkurangnya aktivitas fisik. Pada aspek akademik, kecanduan *game online* menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar dan menghambat penyelesaian tugas. Selain itu, dari aspek sosial, dapat menurunkan interaksi dengan lingkungan sekitar. Lalu, dari aspek ekonomi terjadi pengabaian prioritas kebutuhan lain karena lebih mengutamakan aktivitas bermain *game online* dan yang paling mengkhawatirkan adalah aspek psikologis berupa munculnya perilaku agresif (Asri et al., 2022).

Perilaku agresif merupakan respons yang diekspresikan secara verbal maupun nonverbal dengan niat menyakiti atau melukai orang lain maupun objek tertentu. (Enopadaria, 2021). Menurut Buss dan Perry, perilaku agresif terdiri dari empat aspek, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Agresi fisik mengacu pada tindakan yang melibatkan penggunaan kekuatan secara langsung untuk menyakiti individu lain atau merusak objek tertentu. Agresi verbal merupakan bentuk agresi yang ditunjukkan melalui perkataan, seperti menghina, mengancam, atau memberikan ucapan yang menyakiti orang lain. Kemarahan menggambarkan kondisi emosional berupa perasaan marah atau munculnya dorongan untuk melakukan tindakan agresif, sedangkan permusuhan berkaitan dengan sikap negatif, kecurigaan, atau perasaan tidak menyukai terhadap individu lain. (Buss & Perry, 1992).

Pada remaja, perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya lingkungan dan paparan media. Interaksi kompetitif, konflik dalam permainan, dan paparan konten dapat mempengaruhi respons dan perilaku individu. Terdapat penelitian yang menggunakan model *General Aggression Model* (GAM) menunjukkan bahwa paparan konten kekerasan dalam game meningkatkan pikiran, afek, dan arousal agresif, yang pada akhirnya meningkatkan kemungkinan perilaku agresif (Rondo et al., 2019). Fenomena ini terdokumentasi dalam kasus nyata, di antaranya kasus pembunuhan yang dimotivasi frustrasi akibat game di Filipina yang diterbitkan dalam artikel (Lee, 2014) dan didukung oleh penelitian (Santoso et al., 2024) menyoroti dampak negatif dari kecanduan *game online* dan potensi eskalasi kekerasan dalam situasi tertentu.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Penelitian (Rondo et al., 2019) di SMAN 2 Ratahan menemukan hubungan bermakna antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif ($p=0,041$). Penelitian (Trimawati & Wakhid, 2020) melaporkan 80,6% remaja yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku agresif sedang hingga tinggi. Penelitian lain juga menemukan korelasi positif signifikan ($r=0,349$, $p=0,001$) pada remaja di Purbalingga (Yulianingrum et al., 2022). Namun, mayoritas penelitian tersebut belum menggunakan instrumen terstandar secara bersamaan untuk mengukur kedua variabel, serta belum menguji kekuatan hubungannya menggunakan uji korelasi ordinal yang tepat.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada November 2023 di SMP Negeri 16 Kota Jambi menunjukkan bahwa 7 dari 10 siswa yang diwawancarai bermain *game online* lebih dari 3 jam per hari. Mereka menunjukkan perilaku agresif seperti berteriak, berbicara kasar, memukul benda, dan berselisih dengan teman akibat kalah dalam game. Guru bimbingan konseling (BK) melaporkan terdapat siswa yang kerap terlambat hadir di sekolah karena bermain *game online* hingga larut malam. SMP Negeri 16 Kota Jambi merupakan sekolah dengan jumlah peserta didik terbesar di Kecamatan Alam Barajo, dengan total 1.043 siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja, dengan kontribusi berupa penggunaan dua instrumen terstandar sekaligus dan penerapan uji *Correlation Gamma* yang sesuai untuk data ordinal berpasangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *cross-sectional study* yang bertujuan menganalisis hubungan antara variabel independen (kecanduan *game online*) dan variabel dependen (perilaku agresif) pada satu titik waktu yang bersamaan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 16 Kota Jambi pada periode Maret–April 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Jambi Angkatan 2025/2026 yang berjumlah 329 siswa. Besar sampel ditentukan dengan rumus Slovin (tingkat error 10%), menghasilkan minimal 77 responden, dan ditambah 10% untuk antisipasi dropout, sehingga sampel akhir berjumlah 85 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Kriteria inklusi meliputi: (1) siswa laki-laki maupun perempuan kelas VIII, (2) berusia 12–15 tahun, (3) aktif bermain *game online*, dan (4) bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi meliputi siswa yang tidak hadir pada saat pengambilan data.

Instrumen penelitian terdiri dari dua kuesioner terstandar. Pertama, kecanduan *game online* diukur menggunakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) yang dikembangkan oleh (Jap et al., 2013). Uji validitas IOGAQ menunjukkan nilai *r* hitung berkisar antara 0,361–0,733 (*r* tabel=0,361) dan nilai reliabilitas Cronbach’s alpha sebesar 0,892, yang termasuk dalam kategori sangat reliabel. Kedua, perilaku agresif diukur menggunakan *Buss & Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) yang validitasnya telah diuji ulang dengan nilai *r* hitung berkisar antara 0,361–0,719 dan reliabilitas Cronbach’s alpha sebesar 0,812, yang termasuk dalam kategori reliabel (Abd Ghani & Che Rozubi, 2020).

Analisis data terdiri dari analisis univariat untuk mendeskripsikan distribusi frekuensi karakteristik responden, kecanduan *game online*, dan perilaku agresif; serta analisis bivariat menggunakan uji Correlation Gamma untuk menentukan arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara kedua variabel ordinal. Penelitian ini telah memenuhi prinsip etika penelitian mencakup persetujuan komisi etik, informed consent, kerahasiaan data responden, dan asas tidak merugikan (*non-maleficence*).

HASIL

Penelitian melibatkan 85 responden siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Kota Jambi. Gambaran karakteristik responden, distribusi kecanduan *game online*, perilaku agresif, dan hasil analisis bivariat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.Distribusi Karakteristik Responden (n=85)

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	55	64.7
Perempuan	30	35.3
Umur		
13 tahun	28	32.9
14 tahun	39	45.9
15 tahun	18	21.2
Durasi Bermain		
1-3 jam	62	72.9
4-6 jam	14	16.5
7-9 jam	3	3.5
<9 jam	6	7.1
Jenis <i>Game Online</i>*		
Mobile legends	52	61.2
Free Fire	38	44.7
PUBG	26	30.6
Roblox	18	21.2
Lainnya	18	21.2

*Dapat dipilih lebih dari satu

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (64,7%), berusia 14 tahun (45,9%), bermain *game online* selama 1–3 jam per hari (72,9%), dan paling banyak memainkan *Mobile Legends* (61,2%).

Tabel 2.Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game Online* (n=85)

Kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tidak adiksi	23	27.1
Adiksi ringan	43	50.6
Adiksi tinggi	19	22.4
Total	85	100

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar responden mengalami kecanduan *game online* kategori adiksi ringan sebanyak 43 responden (50,6%) dan sebagian kecil di kategori adiksi tinggi 19 responden (22,4%).

Tabel 3.Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif (n=85)

Perilaku Agresif	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat rendah	0	0
Rendah	42	49.4
Sedang	34	40.4
Tinggi	9	10.6

Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja

Sangat tinggi	0	0
Total	85	100

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar responden memiliki perilaku agresif pada kategori rendah yaitu 42 responden (49,4%) dan sebagian kecil kategori tinggi dengan 9 responden (10,6%). Tidak ditemukan responden dengan kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Tabel 4.Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif (Uji *Correlation Gamma*)

Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif										Jumlah	p-value
	Sangat rendah		Rendah		Sedang		Tinggi		Sangat tinggi			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Tidak adiksi	0	0	17	73.9	6	26.1	0	0	0	0	23	100
Adiksi ringan	0	0	20	46.5	17	39.5	6	14	0	0	43	100
Adiksi tinggi	0	0	5	26.3	11	57.9	3	15.8	0	0	19	100
Total	0	0	42	49.4	34	40.0	9	10.6	0	0	85	100

Tabel 4 menunjukkan hasil tabulasi silang antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Dari 23 responden dengan kecanduan game online tidak adiksi, terdapat 6 (26,1%) responden dengan perilaku agresif sedang. Dari 43 responden dengan kecanduan game online adiksi ringan, terdapat 6 (14%) responden dengan perilaku agresif tinggi. Dari 19 responden dengan kecanduan game onlien adiksi tinggi, terdapat 5 responden (26,3%) perilaku agresif rendah. Hasil uji *Correlation Gamma* menunjukkan nilai p-value = 0,000 ($p \leq 0,05$) dengan koefisien *Gamma* = 0,508, mengindikasikan hubungan yang signifikan dengan kekuatan sedang dan arah positif.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Temuan penelitian menunjukkan bahwa remaja laki-laki mendominasi pemain *game online* aktif (64,7%). Dominasi responden laki-laki dalam penggunaan *game online* dapat dipengaruhi oleh karakteristik permainan yang banyak menonjolkan unsur kompetisi, tantangan, dan interaksi antar pemain. Selain itu, faktor lingkungan sosial seperti pengaruh teman sebaya juga dapat meningkatkan keterlibatan remaja laki-laki dalam aktivitas bermain game online konsisten dengan penelitian (Rondo et al., 2019) dan (Trimawati & Wakhid, 2020) yang menyatakan remaja laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Peneliti lain juga menyatakan bahwa remaja laki-laki lebih rentan karena *game online* dengan genre kompetitif, seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire* yang mendominasi pilihan responden, lebih banyak menargetkan pengguna laki-laki melalui mekanisme *reward-punishment* berbasis kompetisi, fitur peringkat, dan interaksi sosial yang memicu dorongan untuk terus bermain (Amalia, 2023; Surbakti, 2017). Mayoritas responden berusia 14 tahun dan berada pada fase remaja pertengahan, yaitu periode yang ditandai oleh ketidakstabilan emosi dan dorongan kuat untuk bersosialisasi melalui permainan kompetitif. Dari aspek durasi bermain, meskipun sebagian besar (72,9%) bermain 1–3 jam per hari, masih terdapat 10,6% responden yang bermain lebih dari 7 jam per hari, yang berpotensi mengarah ke kecanduan berat didukung oleh penelitian (Baudin, 2024) yang menyatakan durasi bermain berperan dalam terbentuknya kecanduan *game online* yang menyebabkan perilaku agresif.

Kecanduan *Game Online*

Hasil penelitian menemukan bahwa 72,9% responden mengalami adiksi *game online*, dengan mayoritas pada kategori adiksi ringan (50,6%). Temuan ini sejalan dengan laporan APJII (2023) yang menyebutkan 42,23% remaja Indonesia bermain *game online* lebih dari 4 jam per hari (APJII, 2023). Sejalan dengan hasil penelitian (Rahman et al., 2022) yang menunjukkan bahwa mayoritas responden juga berada pada tingkat adiksi ringan.

Adiksi ringan pada *game online* merupakan kondisi ketika individu mulai menunjukkan keterlibatan yang meningkat terhadap aktivitas bermain *game online*, seperti adanya keinginan untuk bermain secara rutin dan penggunaan waktu yang lebih banyak, namun individu masih mampu mengendalikan perilaku bermain serta tetap dapat menjalankan aktivitas sehari-hari seperti kewajiban akademik, sosial, dan keluarga (Asri et al., 2022)

Menurut peneliti, dominannya responden dengan tingkat adiksi ringan menunjukkan bahwa sebagian besar remaja dalam penelitian ini telah memiliki keterlibatan terhadap *game online*, namun belum sampai pada tingkat kecanduan yang berat. Kondisi tersebut dapat terjadi karena bermain *game online* telah menjadi salah satu aktivitas hiburan yang umum dilakukan oleh remaja, terutama untuk mengisi waktu luang dan berinteraksi dengan teman sebaya. Meskipun aktivitas bermain dilakukan secara rutin, sebagian besar responden masih dapat mengendalikan waktu bermain sehingga dampak terhadap aktivitas sehari-hari belum terlalu mengganggu.

Proporsi adiksi ringan yang dominan mengindikasikan banyak remaja telah memasuki tahap awal ketergantungan yang apabila tidak ditangani berpotensi berkembang menjadi adiksi berat. WHO menegaskan bahwa gaming disorder dapat didiagnosis apabila pola perilaku bermain *game* yang disfungsi berlangsung minimal 12 bulan dan menyebabkan gangguan signifikan pada fungsi personal, keluarga, sosial, pendidikan,

atau pekerjaan (World Health Organization, 2018).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat 19 responden mengalami adiksi tinggi (22.4%). Adiksi tinggi pada *game online* merupakan kondisi ketika individu mengalami keterlibatan yang berlebihan terhadap aktivitas bermain sehingga muncul kesulitan dalam mengendalikan dorongan bermain, peningkatan perhatian terhadap permainan, serta kecenderungan mengabaikan aktivitas lain. Kondisi ini dapat menyebabkan gangguan pada fungsi individu, seperti menurunnya tanggung jawab akademik, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya masalah emosional. Hasil penelitian yang menunjukkan responden pada tingkat adiksi tinggi terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Riyanto & Wahyudi, 2025), dimana hasil menunjukkan (77%) responden mengalami adiksi tinggi.

Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan (49,4%) responden berada pada tingkat perilaku agresif rendah. Rendahnya tingkat perilaku agresif pada responden dapat dipengaruhi oleh kemampuan remaja dalam melakukan pengendalian diri serta adanya faktor lingkungan yang dapat membantu mengatur respons perilaku, seperti dukungan keluarga, hubungan sosial, dan norma lingkungan. Pada tahap perkembangan remaja, individu mulai mengalami perkembangan kemampuan berpikir dan pengendalian diri, sehingga tidak semua bentuk emosi negatif akan diekspresikan dalam bentuk perilaku agresif. (Yunalia & Etika, 2020). Sejalan dengan (Yunalia & Etika, 2020) dimana sebagian besar responden berada di tingkat perilaku agresif rendah sebanyak (46,3%).

Dari hasil penelitian, 60%% responden berada pada kategori agresif sedang hingga tinggi, yang merupakan proporsi yang tidak dapat diabaikan. Intensitas bermain *game online* yang tinggi meningkatkan emosi negatif, terutama frustrasi akibat jaringan yang lambat, rekan tim yang tidak kooperatif, maupun kekalahan berulang, yang secara kumulatif meningkatkan kecenderungan marah dalam kehidupan sehari-hari (Mustika et al., 2020). Adanya responden dengan perilaku agresif tinggi menunjukkan bahwa sebagian individu mungkin lebih rentan mengalami peningkatan respons agresif ketika menghadapi kondisi tertentu. Hasil penelitian (Putra et al., 2024) didapatkan bahwa semua SMP di kecamatan Sindue berada pada tingkat tinggi, ditunjukkan bahwa perilaku agresif yang ditemukan antara lain menyinggung perasaan teman dengan kata-kata kasar, menghina fisik dan nama orang tua, melukai secara fisik seperti memukul, bertindak kasar kepada teman dan guru, berkelahi karena.

Tidak ditemukannya responden pada kategori perilaku agresif sangat rendah maupun sangat tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat perilaku agresif yang berada pada rentang rendah hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif pada responden tidak berada pada kondisi ekstrem, melainkan masih berada dalam variasi perilaku yang umum ditemukan pada remaja. Pola ini dapat menjelaskan mengapa sebagian besar responden berada pada kategori agresif rendah-sedang, yaitu frustrasi akibat game telah muncul namun belum mencapai intensitas tinggi (Yunalia & Etika, 2020)

Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Perilaku Agresif

Pada penelitian ini, mayoritas responden berada pada kategori adiksi ringan. Namun, berdasarkan hasil tabulasi silang terlihat adanya responden yang adiksi tinggi lebih memiliki tingkat perilaku agresif sedang dengan persentase (57,9%). Lalu pada kelompok tidak adiksi memiliki tingkat perilaku agresif rendah dengan persentase (73,9%). Hal ini diperkuat oleh hasil uji Correlation Gamma menunjukkan $p\text{-value}=0,000$ ($p\leq 0,05$) dengan koefisien Gamma=0,508, mengkonfirmasi adanya hubungan yang signifikan, positif, dan berkekuatan sedang antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Secara substansial, responden dengan adiksi tinggi memiliki proporsi perilaku agresif sedang (57,9%) lebih besar dibandingkan kelompok tidak adiksi yang didominasi agresif rendah (73,9%).

Temuan ini sejalan dengan penelitian di Purbalingga yang memperoleh $p=0,001$ dengan $r=0,349$ (Yulianingrum et al., 2022), serta penelitian di SMAN 2 Ratahan ($p=0,041$) (Rondo et al., 2019). Konsistensi temuan lintas lokasi dan populasi memperkuat validitas hubungan antara kedua variabel.

Secara teoritis, hubungan ini dapat dijelaskan melalui *Social Learning Theory* Albert Bandura, yang menyatakan bahwa perilaku seseorang terbentuk melalui observasi dan imitasi terhadap model di lingkungan sekitar (Rondo et al., 2019). *Game online* yang berunsur kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah diterima karena game bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam game tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan. Kecanduan *game online* juga termasuk dalam satu istilah yaitu Narkolema. Narkolema (Narkotika lewat mata) membuat seseorang, kecanduan *game online*, mulai dari mata dan sering memainkan game ini, maka akan berpengaruh di dalam otak sehingga menyebabkan perilaku agresif. Teori ini diperkuat oleh *General Aggression Model* yang menyatakan bahwa paparan kekerasan dalam game meningkatkan variabel proksimal (pikiran agresif, afek negatif, dan *arousal*), yang secara kumulatif meningkatkan risiko perilaku agresif nyata (Trimawati & Wakhid, 2020). Mekanisme desensitisasi terhadap kekerasan melalui paparan berulang menjadi jembatan yang menghubungkan kecanduan *game online* dengan peningkatan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari remaja. (Zulfa, 2020)

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika Program Studi Keperawatan Universitas Jambi, pihak SMP Negeri 16 Kota Jambi, serta seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan, positif, dan berkekuatan sedang antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 16 Kota Jambi ($p\text{-value} = 0,000$; $\text{Gamma} = 0,508$). Mayoritas responden berada pada kategori adiksi ringan (50,6%) dan perilaku agresif rendah (49,4%), namun proporsi yang mengalami adiksi dan agresivitas lebih tinggi masih cukup signifikan untuk menjadi perhatian. Diperlukan upaya preventif dan promotif yang melibatkan sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan untuk mengendalikan penggunaan *game online* di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Ghani, I., & Che Rozubi, N. (2020). Content validity and reliability of Buss and Perry Aggressive Questionnaire (BPAQ) inventory. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 5(37), 297–303. <https://doi.org/10.35631/IJEPC.537027>
- Amalia, E. (2023). *Niko Partners: Pertumbuhan industri game Indonesia di 2023 melambat*. Hybrid.co.id.
- APJII. (2023). *Survei penetrasi internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Baudin, J. S. P. (2024). Screen Time on Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) as Mediator Between Trash - Talking and Aggressive Behavior of Esports Players. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 13(4), 1606–1634.
- Buss, A. ., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Enopadaria, C. (2021). Hubungan kontrol sosial dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Padang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i12.348>
- Hakim, S. N., Alyu Raj, A., & Prastiwi, D. F. C. (2017). Remaja dan internet. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 311–319.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kemp Simon. (2023). *Digital 2023: Global Overview Report*. We Are Social.
- Lee, M. . (2014). *Teenager allegedly kills his own grandmother because she interrupted his Dota game*.
- Mustika, A., Nauli, F. A., & Karim, D. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan emosi dan perilaku agresif remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(4), 887–896.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Putra, R. P., Ratu, B., Fitriani, D., & Elfira, N. (2024). Survei Perilaku Agresif pada Siswa SMP Se Kecamatan Sindue. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 6(2), 101–108.
- Rahman, I. A., Ariani, D., Ulfah, N., & Ners, P. (2022). Tingkat kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.
- Riyanto, & Wahyudi, U. (2025). Gambaran Karakteristik, Interaksi Sosial, dan Tingkat Adiksi Pada Remaja dengan Game Online. *Urnal Penelitian Perawat Profesional*, 7, 135–144.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Santoso, T. R., Azzahra, A. H., & Rahmasari, F. A. (2024). *Pengaruh Unsur Kekerasan Dalam Video Game Terhadap Perilaku Agresi Oleh Kalangan Muda*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Trimawati, & Wakhid, A. (2020). Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567–570.
- World Health Organization. (2018). *Addictive behaviours: Gaming disorder*.
- Yulianingrum, E., Setyaningsih, R., & Mustofa, M. (2022). Hubungan antara aktivitas bermain game online dan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Keperawatan Purwokerto*, 8(1), 12–21.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Analisis Perilaku Agresif pad Remaja di Sekolah Menengah Pertama. *Journal Health of Studies*, 4(1), 38–45.
- Zulfa, I. (2020). Perilaku agresif pada siswa SMPN X Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 30–38.